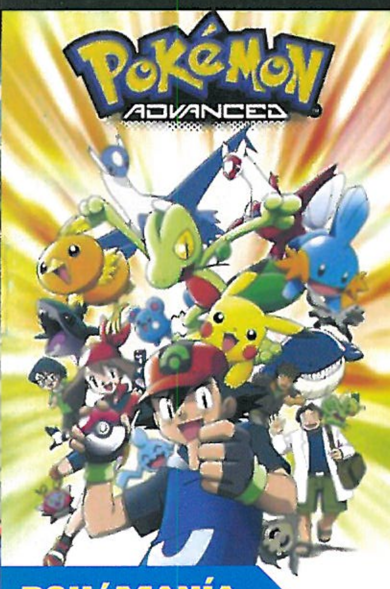
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!



POKéMANÍA

¡Los nuevos episodios de Pokémon ya en Telecinco!



Póster doble POKéMON ESMERALDA



ZONA POKéMON

Los carteles antipiratería más guays de Pokémon

REVISTA POKéMON™

Nº 64

expertos de Nintendo Acción

21 FICHAS

¡¡CON TODOS SUS DATOS!!

DESCUBRE SUS MOVIMIENTOS, DÓNDE LOCALIZARLOS, CÓMO SON...

POKéMON LEGENDARIOS

¡Los trucos más chulos para tus juegos!



PokémON



Pokémanía — 4

Qué notición, amigos. Pokémon vuelve a Telecinco estrenando la sexta temporada de la serie. ¿Y a que no sabéis? Nos esperan grandes sorpresas, como que el grupo de toda la vida, Ash, Brock y Misty, se van a separar en esta etapa.



Fichas Pokémon Legendarios — 6

Nuestro equipo de investigación ha firma un reportaje único. Un documento en el que podréis localizar a todos los Pokémon Legendarios en todas las ediciones que han salido hasta ahora.



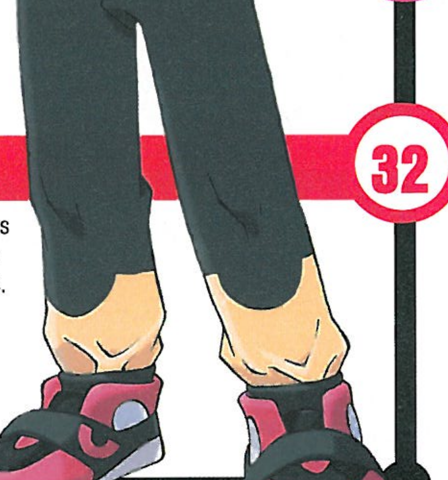
Posters — 17

Dos nuevos pósters de Pokémon edición Esmeralda. En este caso le ha tocado el turno a Alakazam y a Illumise, dos bonitos ejemplares de la nueva generación Pokémon.



Zona Pokémon — 32

Como sabéis, nuestra casa Hobby Press ha celebrado un concurso de carteles antipiratería. Pues vamos a dedicar estas páginas a los que hayáis hecho las composiciones con personajes Pokémon, que además os han quedado guays.



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez
•**Maquetación**: Augusto Varela, Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz, Mary Molina
■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Directora de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Sistemas**: Javier del Val
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448 •nintendoaccion@axelspringer.es ■ **Suscripciones** Telf. 902 540 555 Fax: 902 540 777 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-25632-2005



MAY es la nueva entrenadora de Rubí y Zafiro, y se estrena como compañera de Ash en los nuevos episodios Pokémon.

• Pokémon Advanced • TELECINCO • Sábados y Domingos • 8h. mañana

Llegan los nuevos episodios de Pokémon

Desde mediados de septiembre, Telecinco emite la nueva temporada -la sexta- de Pokémon. Echemos un ojo a los primeros capítulos para ver cómo será la nueva etapa.

En el primer capítulo de esta temporada, Ash debe ayudar a un Larvitar que se encuentra camino a la conferencia de Plata. Ha perdido a su madre; si le echamos una mano, seguro que algún día se convierte en un aliado a tener en cuenta.

Después de este simpático episodio, comenzarán los problemas (¿estará el Team Rocket cerca?), justo cuando un atrevido Sneasel robe el fuego de la montaña sagrada. Muchos entrenadores intentarán ir a por él, pero todos regresarán con heridas y con sus Pokémon fuera de combate. ¿Podrá Pikachu contra las afiladas garras de Sneasel?

BATALLAS SIN TREGUA

Gary aparecerá en el camino del héroe, y... ¿adivináis dónde va? A la Conferencia de Plata, donde ambos entrenadores se tendrán que clasificar para entrar en la competición. **Ash se enfrentará a Meganium con Bulbasaur** en un reñido combate, y acabará delante de Gary, que le espera con su Nidoqueen y su Blastoise. Pero la Conferencia de Plata no ha terminado para Ash... ¡aún le queda mucho camino!

EL GRUPO SE ROMPE

El grupito de toda la vida se separa. Ash, Misty y Brock separarán sus destinos: **Misty volverá al gimnasio** con sus hermanas, que la reconocerán como entrenadora; **Brock se dedicará a la cría de Pokémon;** y Ash se aventurará hacia Hoenn, donde se probará a sí mismo una vez más. El equipo de siempre se queda en manos del profesor Oak manteniendo sólo al inefable Pikachu a su lado.

Además, **¡Gary dejará de ser entrenador para convertirse**

¡¡CAMBIOS!!

Nuevos Pokémon para el equipo

RENOVACIÓN TOTAL

Ash incorpora a nuevos Pokémon a su equipo, y Treecko es el primero, ya que se unirá después de haber sido abandonado por su manada. También se hará con un Corphish, un bicho con bastante mal carácter que sólo quiere estar con Ash. ¿Pondrá celoso a Pikachu? Por su lado, Brock capturará un Lotad y May a un hermoso Beautifly.

▲ En el primer episodio, un malvado Sneasel roba el fuego sagrado. ¿Podremos recuperarlo? Venga, Ash.

▲ Sí, pokémaniacos, en la serie el equipo Magma tienen tan mala uva como en los cartuchos.

▼ ¿Habrán hecho las paces Ash y Gary?, ¿seguirá ligando Gary con todas las niñas?

▲ Max tiene pinta de empollona, pero es una caja de sorpresas.

en Investigador Pokémon! Todo indica que seguirá los pasos de su tío y que dejará definitivamente las batallas.

Ash vuelve a Pueblo Paleta, pero no descansará por mucho tiempo: su destino está sin duda en Hoenn.

¡LLEGA MAY Y COMIENZA LA AVENTURA EN HOENN!

Pikachu ha sido herido en un encuentro con el Team Rocket y Ash le lleva al **laboratorio del Profesor Birch** porque no tiene ningún Centro Pokémon cerca. Allí se encuentra con May, una chica que ha ido a recoger su primer Pokémon. Al igual que en el cartucho, **May salva al profesor** de un grupito de Poochyena y escoge uno de los tres Pokémon de la mesa del profesor. May se queda con el pequeño Torchic del que se ha quedado prendada.

Y así comienza la historia de la aventura en Hoenn. Un peligroso grupo llamado Team Magma está haciendo de las suyas por toda la región y Ash y May se verán envueltos en la acción. Así que acabarán juntos recorriendo Hoenn, en busca de nuevos Pokémon y frustrando los planes del Team Magma, que quiere retirar toda el agua de la región (¿de qué nos sonará esto?). Y en medio de todos estos líos comienza la Liga Hoenn, ¡una nueva tanda de combates!

MAX SE UNE A LA PAREJA

Un nuevo miembro se une a May y Ash para equilibrar el equipo. Se trata del hermano menor de May, una eminencia en Pokémon que aportará novedosa tecnología y mogollón de conocimientos útiles. Pero no creáis que dejaremos de ver a Brock. Qué va, saldrá alguna vez, cuando las cosas se pongan un poco negras, él y sus Pokémon roca aparecerán para salvar el día.

¡Descubrimos todos los datos de las "armas secretas" de los mejores entrenadores!

Alucina con los Pokémon Legendarios

Sólo los grandes maestros tienen control absoluto sobre los Pokémon Legendarios. Para que tú también puedas ser uno de ellos, aquí tienes los secretos mejor guardados de todos los Legendarios en todas las ediciones Pokémon.



BÚSCALOS AQUÍ ...

Nombre	Pag	Nombre	Pag
Deoxys	7	Celebi	22
Articuno	8	Regirock	23
Zapdos	9	Regice	24
Moltres	10	Registeel	25
Mewtwo	11	Latias	26
Mew	12	Latios	27
Raikou	13	Kyogre	28
Entei	14	Groudon	29
Suicune	15	Rayquaza	30
Lugia	16	Jirachi	31
Ho-oh	21		

DATOS BÁSICOS

POKéMON ADN

- **Tipo:** Psíquico
- **Habilidad:**
  Presión: Baja los PP del enemigo
- **Evolución:** No tiene
- **Grupo huevo:** Ninguno
- **Es bueno contra:**
  Lucha y Psíquico
- **Es malo contra:**
  Bicho, Fantasma y Siniestro

Altura 1,7 m

Peso 60,8 kg

Deoxys

Tras estar expuesto a un rayo láser, el ADN de un virus espacial sufrió una mutación y dio origen a Deoxys.

MOVIMIENTOS (FORMA VELOCIDAD)

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Malicioso	Normal
Básico	Repetición	Normal
Nv. 5	Tinieblas	Fantasma
Nv. 10	Doble Equipo	Normal
Nv. 15	Desarme	Siniestro
Nv. 20	Persecución	Siniestro
Nv. 25	Psíquico	Psíquico
Nv. 30	Rapidez	Normal
Nv. 35	Agilidad	Psíquico
Nv. 40	Recuperación	Normal
Nv. 45	Psicoataque	Psíquico
Nv. 50	Vel. Extrema	Normal

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro
Intercámbialo con Rojo, Verde o Esmeralda

Rojo /Verde
Islas Origen (necesitas el Ori-Ticket)

Esmeralda
Islas Origen (necesitas el Ori-Ticket)

Colosseum
Intercámbialo con Rojo, Verde o Esmeralda

DATOS BÁSICOS

POKéMON CONGELAR

- **Tipo:** Hielo-Volador
- **Habilidad:**
  Presión: Baja los PP del enemigo
- **Evolución:** No tiene
- **Grupo huevo:** Ninguno
- **Es bueno contra:**
  Tierra, Planta y Bicho
- **Es malo contra:**
  Fuego, Eléctrico, Roca y Acero

Altura 1,7 m

Peso 55,4 kg

Articuno

Articuno es un legendario pájaro Pokémon que puede controlar el hielo. El batir de sus alas congela el aire. Dicen que consigue hacer que nieve cuando vuela.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Tornado	Volador
Básico	Nieve Polvo	Hielo
Nv. 13	Neblina	Hielo
Nv. 25	Agilidad	Psíquico
Nv. 37	Telépata	Normal
Nv. 49	Rayo Hielo	Hielo
Nv. 61	Reflejo	Psíquico
Nv. 73	Ventisca	Hielo
Nv. 85	Frío Polar	Hielo

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro

Intercámbialo con Rojo, Verde o Pokémon XD

Rojo /Verde

Islas Espuma

Esmeralda

Intercámbialo con Rojo, Verde o Pokémon XD

Colosseum

Intercámbialo con Rojo, Verde o Pokémon XD

DATOS BÁSICOS

POKéMON ELÉCTRICO

- **Tipo:** Eléctrico-Volador
- **Habilidad:**
  Presión: Baja los PP del enemigo
- **Evolución:**
  No tiene
- **Grupo huevo:** Ninguno
- **Es bueno contra:** Tierra, Planta, Lucha, Bicho, Volador y Acero
- **Es malo contra:** Hielo y Roca

Altura	Peso
1,6 m	52,6 kg

Zapdos

Zapdos es un legendario pájaro Pokémon que tiene la habilidad de controlar la electricidad. Suele vivir en nubarrones. Y gana mucha fuerza si le alcanzan los rayos.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Picotazo	Volador
Básico	Impactrueno	Eléctrico
Nv. 13	Onda Trueno	Eléctrico
Nv. 25	Agilidad	Psíquico
Nv. 37	Detección	Lucha
Nv. 49	Pico taladro	Volador
Nv. 61	Carga	Eléctrico
Nv. 73	Pantalla Luz	Psíquico
Nv. 85	Trueno	Eléctrico

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro
Intercámbialo con Rojo, Verde o Pokémon XD

Rojo /Verde
Central Energía

Esmeralda
Intercámbialo con Rojo, Verde o Pokémon XD

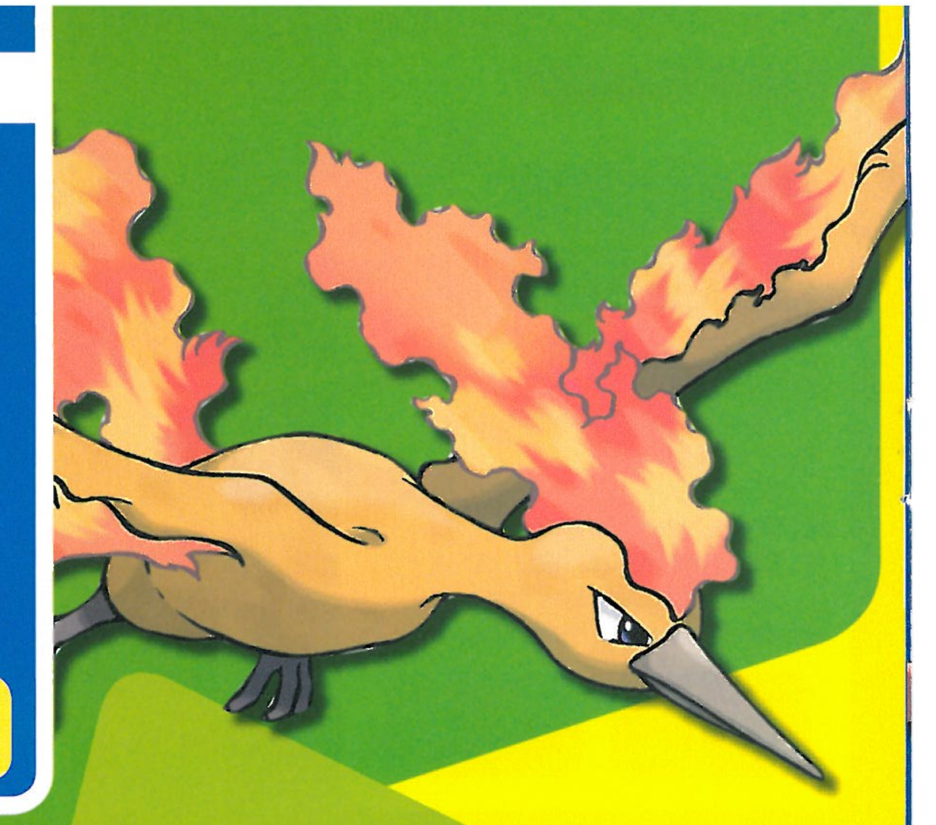
Colosseum
Intercámbialo con Rojo, Verde o Pokémon XD

DATOS BÁSICOS

POKéMON LLAMA

- **Tipo:** Fuego-Volador
- **Habilidad:**
  Presión: Baja los PP del enemigo
- **Evolución:** No tiene
- **Grupo huevo:** Ninguno
- **Es bueno contra:** Planta, Lucha, Tierra, bicho, Fuego, Acero
- **Es malo contra:** Agua, Eléctrico, Roca

Altura	Peso
2,0 m	60,0 kg



Moltres

Moltres es un legendario pájaro Pokémon con la habilidad de controlar el fuego. Dicen que, si resulta herido se sumerge en el magma líquido de un volcán para arder y curarse.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Ataque Ala	Volador
Básico	Ascuas	Fuego
Nv. 13	Giro Fuego	Fuego
Nv. 25	Agilidad	Psíquico
Nv. 37	Aguante	Normal
Nv. 49	Lanzallamas	Fuego
Nv. 61	Velo Sagrado	Normal
Nv. 73	Onda Ígnea	Fuego
Nv. 85	Ataque Aéreo	Volador

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro
Intercámbialo con Rojo, Verde o Pokémon XD

Rojo /Verde
Monte Ascuas

Esmeralda
Intercámbialo con Rojo, Verde o Pokémon XD

Colosseum
Intercámbialo con Rojo, Verde o Pokémon XD

DATOS BÁSICOS

POKéMON GENÉTICO

- **Tipo:** Psíquico.
- **Habilidad:**
  Presión: Baja los PP del enemigo
- **Evolución:** No tiene
- **Grupo huevo:** Ninguno
- **Es bueno contra:** Lucha y Psíquico
- **Es malo contra:** Bicho, Fantasma y Siniestro

Altura 2,0 m

Peso 122,0 kg

Mewtwo

Mewtwo fué creado por manipulación genética. Pero a pesar de que el hombre creó su cuerpo, dotar a Mewtwo de un corazón compasivo quedó en el olvido.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Confusión	Psíquico
Básico	Anulación	Normal
Nv. 11	Barrera	Psíquico
Nv. 22	Rapidez	Normal
Nv. 33	Más Psique	Normal
Nv. 44	Premonición	Psíquico
Nv. 55	Neblina	Hielo
Nv. 66	Psíquico	Psíquico
Nv. 77	Amnesia	Psíquico
Nv. 88	Recuperación	Normal
Nv. 99	Velo Sagrado	Normal

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro
Intercámbialo con Rojo, Verde o Pokémon XD

Rojo /Verde
Cueva Celeste

Esmeralda
Intercámbialo con Rojo o Verde

Colosseum
Intercámbialo con Rojo o Verde

DATOS BÁSICOS

POKéMON N. ESPECIE

- **Tipo:** Psíquico
- **Habilidad:**
  Sincronía: Transmite problemas de estado
- **Evolución:** No tiene
- **Grupo huevo:** Ninguno
- **Es bueno contra:** Lucha y Psíquico
- **Es malo contra:** Bicho, Fantasma y Siniestro

Altura 0,4 m

Peso 4,0 kg



Mew

Dicen que Mew posee el mapa genético de todos los Pokémon. Puede hacerse invisible cuando quiere, así que pasa desapercibido cuando se le acerca alguien. Procede de Sudamérica y se pensaba que se había extinguido.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Tornado	Volador
Nv. 10	Neblina	Hielo
Nv. 20	Agilidad	Psíquico
Nv. 30	Telépata	Normal
Nv. 40	Rayo Hielo	Hielo
Nv. 50	Reflejo	Psíquico

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro
Intercámbialo con Esmeralda

Rojo /Verde
Intercámbialo con Esmeralda

Esmeralda
En una isla misteriosa, precisa un ticket especial

Colosseum
Intercámbialo con Esmeralda

DATOS BÁSICOS

POKéMON TRUENO

- **Tipo:** Eléctrico
- **Habilidad:**
  Presión: Baja los PP del enemigo
- **Evolución:** No tiene
- **Grupo huevo:** Ninguno
- **Es bueno contra:** Eléctrico, Volador y Acero
- **Es malo contra:** Tierra

Altura	Peso
1,9 m	178,0 kg

Raikou

Raikou tiene la velocidad del rayo. Sus rugidos emiten ondas de choque que se esparcen vibrando por el aire y sacuden el suelo como si fueran descargas de rayo.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Mordisco	Siniestro
Básico	Malicioso	Normal
Nv. 11	Impactrueno	Eléctrico
Nv. 21	At. Rápido	Normal
Nv. 31	Chispa	Normal
Nv. 41	Reflejo	Eléctrico
Nv. 51	Carga	Psíquico
Nv. 61	Triturar	Siniestro
Nv. 71	Trueno	Eléctrico
Nv. 81	Paz Mental	Psíquico

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro
Intercámbialo con Rojo, Verde o Colosseum

Rojo /Verde
Tras ganar la L. Pokémon si iniciaste con Squirtle

Esmeralda
Intercámbialo con Rojo, Verde o Colosseum

Colosseum
Laboratorio de P. Oscuros

DATOS BÁSICOS

POKéMON VOLCÁN

- **Tipo:** Fuego
- **Habilidad:**
  Presión: Baja los PP del enemigo
- **Evolución:** No tiene
- **Grupo huevo:** Ninguno
- **Es bueno contra:**
  Fuego, Planta, Hielo, Bicho y Acero
- **Es malo contra:**
  Agua, Tierra y Roca

Altura	Peso
2,1 m	198,0 kg



Entei contiene el fulgor del magma en su interior. Se cree que nació de la erupción de un volcán. Escupe ráfagas que devoran y reducen a cenizas todo lo que tocan.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Mordisco	Siniestro
Básico	Malicioso	Normal
Nv. 11	Ascuas	Fuego
Nv. 21	Rugido	Normal
Nv. 31	Giro Fuego	Fuego
Nv. 41	Pisotón	Normal
Nv. 51	Lanzallamas	Fuego
Nv. 61	Contoneo	Normal
Nv. 71	Llamarada	Fuego
Nv. 81	Paz mental	Psíquico

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro
Intercámbialo con Rojo, Verde o Colosseum

Rojo /Verde
Tras ganar la L. Pokémon si iniciaste con Bulbasaur

Esmeralda
Intercámbialo con Rojo, Verde o Colosseum

Colosseum
Arrebátalo al jefe Mol en el Monte Batalla

DATOS BÁSICOS

POKéMON AURORA

- **Tipo:** Agua
- **Habilidad:**
  Presión: Baja los PP del enemigo
- **Evolución:**
  No tiene
- **Grupo huevo:** Ninguno
- **Es bueno contra:** Fuego, Agua, Hielo y Acero
- **Es malo contra:** Planta y Eléctrico

Altura	Peso
2,0 m	187,0 kg



Suicune

Suicune emana la pureza de los manantiales. Suele ir corriendo por el campo con gran elegancia. Este Pokémon tiene el poder de purificar el agua contaminada.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Mordisco	Siniestro
Básico	Malicioso	Normal
Nv. 11	Rayo Burbuja	Agua
Nv. 21	Danza lluvia	Agua
Nv. 31	Tornado	Volador
Nv. 41	Rayo Aurora	Hielo
Nv. 51	Neblina	Hielo
Nv. 61	Manto Espejo	Psíquico
Nv. 71	Hodrobomba	Agua
Nv. 81	Paz Mental	Psíquico

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro

Intercámbialo con Rojo, Verde o Colosseum

Rojo /Verde

Tras ganar la L. Pokémon si tu Pokémon de inicio fue Charmander

Esmeralda

Intercámbialo con Rojo, Verde o Colosseum.

Colosseum

Jefe Venus en Básix

DATOS BÁSICOS

POKéMON BUCEO

- **Tipo:** Psíquico-Volador
- **Habilidad:**
  Presión: Baja los PP del enemigo
- **Evolución:** No tiene
- **Grupo huevo:** Ninguno
- **Es bueno contra:** Planta, Lucha, Tierra y Psíquico
- **Es malo contra:** Eléctrico, Hielo, Roca, Fantasma y Siniestro

Altura 5,2 m

Peso 216,0 kg.



Lugia

La fuerza que tiene en sus alas es devastadora; con nada que las bata, derriba edificios enteros. Por eso, prefiere vivir donde no haya nadie, en lo más profundo del mar.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Remolino	Normal
Nv. 11	Velo sagrado	Normal
Nv. 22	Tornado	Volador
Nv. 33	Recuperación	Normal
Nv. 44	Hidrobomba	Agua
Nv. 55	Danza Lluvia	Agua
Nv. 66	Rapidez	Normal
Nv. 77	Aerochorro	Volador
Nv. 88	Poder Pasado	Roca
Nv. 99	Premonición	Psíquico

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro
Intercámbialo con Rojo, Verde, Esmeralda o XD

Rojo /Verde
Roca Ombligo (precisas el Misti-Ticket)

Esmeralda
Roca Ombligo (precisas el Misti-Ticket)

Colosseum
Intercámbialo con Rojo, Verde, Esmeralda o XD

POKÉMON™ EDICIÓN ESMERALDA



The Pokémon Company

Nintendo

pokemon.nintendo.es

POKÉMON™

EDICIÓN ESMERALDA

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

The Pokémon Company



pokemon.nintendo.es



DATOS BÁSICOS

POKéMON ARCO-IRIS

- **Tipo:** Fuego-Volador
- **Habilidad:**
  Presión: Baja los PP del enemigo
- **Evolución:** No tiene
- **Grupo huevo:** Ninguno
- **Es bueno contra:** Planta, Hielo y Lucha
- **Es malo contra:** Agua, Roca y Acero

Altura	Peso
3,8 m	199,0 kg

Ho-Oh

Su plumaje contiene siete colores que se aprecian según el ángulo desde el que se mire. Dicen que sus plumas dan felicidad a quienes las llevan y que vive a los piés del arco iris.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Remolino	Normal
Nv. 11	Velo Sagrado	Normal
Nv. 22	Tornado	Volador
Nv. 33	Recuperación	Normal
Nv. 44	Llamarada	Fuego
Nv. 55	Día Soleado	Fuego
Nv. 66	Rapidez	Normal
Nv. 77	Fuego Sagrado	Fuego
Nv. 88	Poder Pasado	Roca
Nv. 99	Premonición	Psíquico

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro
Intercámbialo con Rojo, Verde, Esmeralda o P. XD

Rojo /Verde
Roca Ombligo (precisas el Misti-Ticket)

Esmeralda
Roca Ombligo (precisas el Misti-Ticket)

Colosseum
Gana los 2 modos del MT Batalla con alquilados

DATOS BÁSICOS

POKéMON VIAJATIEMPO

- **Tipo:** Planta-Psíquico
- **Habilidad:**
  Cura Natural: Se cura al salir
- **Evolución:** No tiene
- **Grupo huevo:** Ninguno
- **Es bueno contra:** Agua, Planta, Eléctrico, Lucha, Tierra y Psíquico
- **Es malo contra:** Fuego, Hielo, Roca, Veneno, Volador, Bicho, Fantasma y Siniestro

Altura 0,6 m

Peso 5,0 kg

Celebi

Este Pokémon vino del futuro haciendo un viaje en el tiempo. Hay quien piensa que, mientras siga apareciendo, hay un futuro brillante y esperanzador. Dicen que cuando se interna en un bosque deja tras de sí un huevo traído del futuro.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Drenadoras	Planta
Básico	Confusión	Psíquico
Básico	Recuperación	Normal
Básico	Campana Cura	Normal
Nv. 10	Velo Sagrado	Normal
Nv. 20	Poder pasado	Roca
Nv. 30	Premonición	Psíquico
Nv. 40	Relevo	Normal
Nv. 50	Canto Mortal	Normal

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro
Nadie lo sabe

Rojo /Verde
Nadie lo sabe

Esmeralda
Nadie lo sabe

Colosseum
Nadie lo sabe

DATOS BÁSICOS

POKéMON PICO ROCA

- **Tipo:** Roca
- **Habilidad:**
  Cuerpo Puro: Evita que baje la habilidad
- **Evolución:** No tiene
- **Grupo huevo:** Ninguno
- **Es bueno contra:** Normal, Fuego, Veneno y Volador
- **Es malo contra:** Agua, Planta, Lucha y Tierra

Altura	Peso
1,7 m	230,0 kg



Regirock

A Regirok lo mantuvieron encerrado y lejos hace tiempo. Si resulta dañado en combate, busca piedras parecidas a las suyas y se las pone para recomponerse. Y por lo visto, no parece que tenga sitio para corazón ni cerebro.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Explosión	Normal
Nv. 9	Lanzarrocas	Roca
Nv. 17	Maldición	¿?
Nv. 25	Fuerza bruta	Lucha
Nv. 33	Poder pasado	Roca
Nv. 41	Defensa ferrea	Acero
Nv. 49	Electrocañoñ	Eléctrico
Nv. 57	Fijar blanco	Normal
Nv. 65	Hiper rayo	Eléctrico

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro
Ruta 111 (dentro Ruinas Desierto)

Rojo /Verde
Intercámbialo con Rubí, Zafiro o Esmeralda

Esmeralda
Ruta 111 (Ruinas Desierto)

Colosseum
Intercámbialo con Rubí, Zafiro o Esmeralda

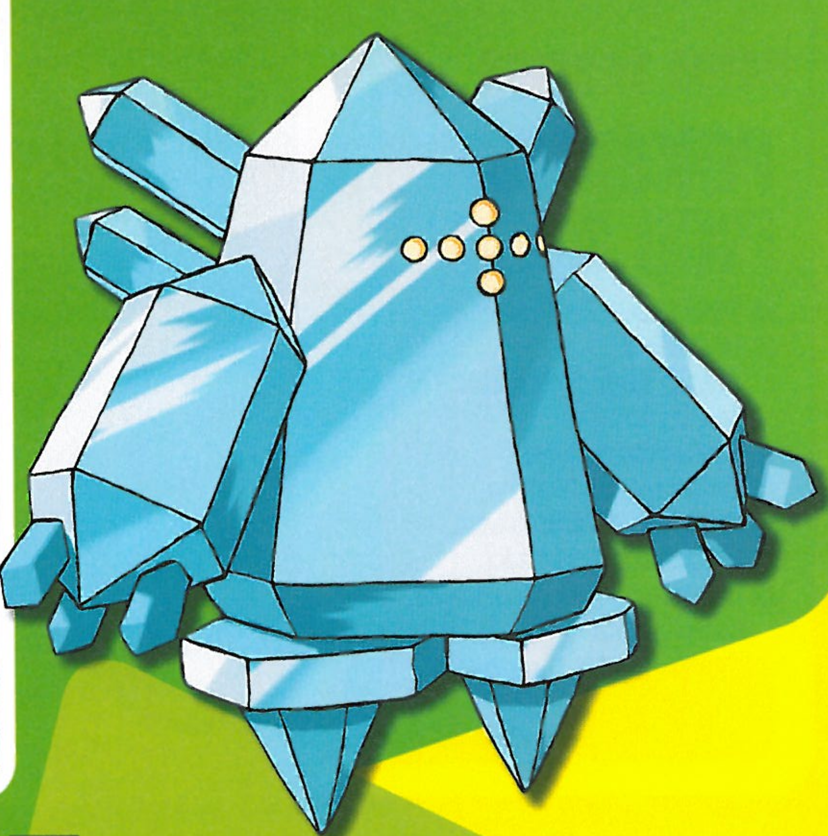
DATOS BÁSICOS

POKéMON ICEBERG

- **Tipo:** Hielo
- **Habilidad:**
  Cuerpo puro: Evita que baje la habilidad
- **Evolución:** No tiene
- **Grupo huevo:** Ninguno
- **Es bueno contra:** Hielo
- **Es malo contra:**
  Fuego, Lucha, Roca, Acero

Altura 1,8 m

Peso 175,0 kg



Regice

Regice surgió durante la edad de hielo. Su cuerpo está totalmente congelado, formado por el mismo hielo del Polo Sur, y ni siquiera el fuego puede derretirlo. Regice libera y regula un aire gélido de -200 grados centígrados.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Explosión	Normal
Nv. 9	Viento hielo	Hielo
Nv. 17	Maldición	¿?
Nv. 25	Fuerza Bruta	Lucha
Nv. 33	Poder pasado	Roca
Nv. 41	Amnesia	Psíquico
Nv. 49	Electrocañon	Eléctrico
Nv. 57	Fijar blanco	Normal
Nv. 65	Hiper rayo	Normal

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro
Ruta 105 (Cueva Insular)

Rojo /Verde
Intercámbialo con Rubí, Zafiro o Esmeralda

Esmeralda
Ruta 105 (dentro de Cueva Insular)

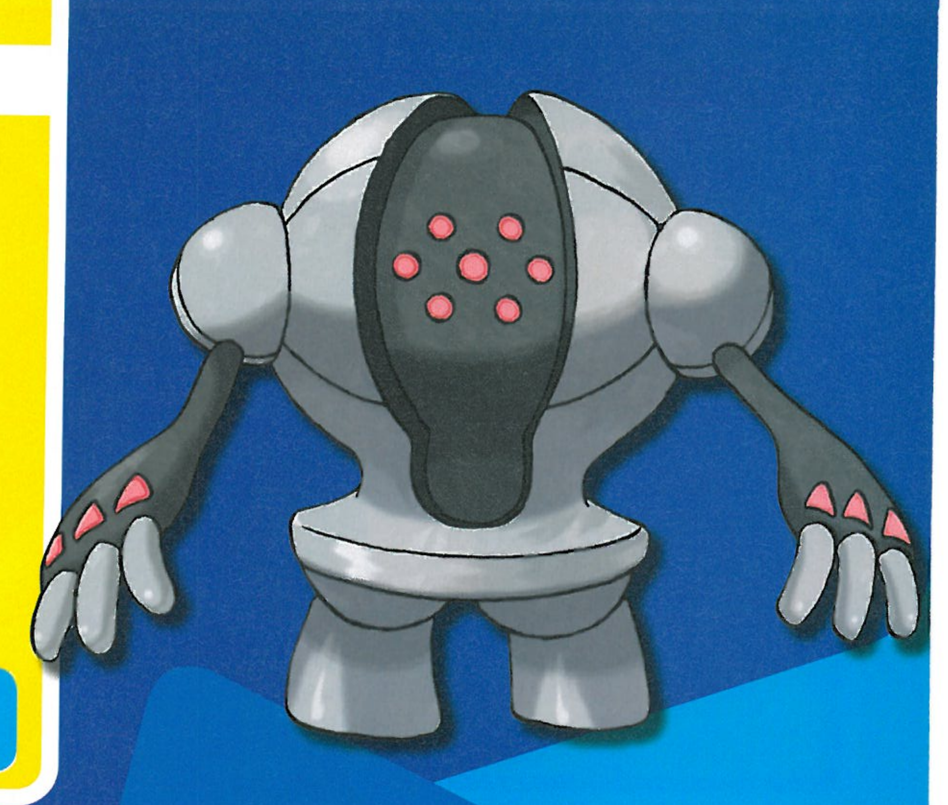
Colosseum
Intercámbialo con Rubí, Zafiro o Esmeralda

DATOS BÁSICOS

POKéMON HIERRO

- **Tipo:** Acero
- **Habilidad:** **Cuerpo Puro:** Evita que baje la habilidad
- **Evolución:** No tiene
- **Grupo huevo:** Ninguno
- **Es bueno contra:** Todos menos Agua y Eléctrico
- **Es malo contra:** Fuego, Lucha y Tierra.

Altura	Peso
1,6 m	52,6 kg



Registeel

No hay metal que supere la dureza del cuerpo de Registeel, que parece estar hueco. La gente piensa que el metal del que está hecho es una curiosa sustancia extraterrestre.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Explosión	Normal
Nv. 9	Garra metal	Acero
Nv. 17	Maldición	¿?
Nv. 25	Fuerza bruta	Lucha
Nv. 33	Poder pasado	Roca
Nv. 41	Def. ferrea	Acero
Nv. 41	Amnesia	Psíquico
Nv. 49	Electrocañon	Eléctrico
Nv. 57	Fijar blanco	Normal
Nv. 65	Hiper rayo	Normal

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro
Ruta 120 (dentro de Tumba Antigua)

Rojo /Verde
Intercámbialo con Rubí, Zafiro o Esmeralda

Esmeralda
Ruta 120 (dentro de Tumba Antigua)

Colosseum
Intercámbialo con Rubí, Zafiro o Esmeralda

DATOS BÁSICOS

POKéMON EÓN

- **Tipo:** Dragón-Psíquico
- **Habilidad:**
  Levitación: No sufre at. de tipo Tierra
- **Evolución:** No tiene
- **Grupo huevo:** Ninguno
- **Es bueno contra:** Fuego, Agua, Planta, Eléctrico, Lucha y Psíquico
- **Es malo contra:** Bicho, Fantasma, Siniestro, Hielo y Dragón

Altura 1,4 m

Peso 40,0 kg

Latias

Latias es muy sensible a los sentimientos de la gente. Si detecta un ápice de hostilidad desplegará las alas que tiene en todo el cuerpo y chillará para intimidar al enemigo.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Psicoonda	Psíquico
Nv. 5	Deseo	Normal
Nv. 10	Refuerzo	Normal
Nv. 15	Velo sagrado	Normal
Nv. 20	Dragochorro	Dragón
Nv. 25	Hidrochorro	Agua
Nv. 30	Alivio	Normal
Nv. 35	Bola neblina	Psíquico
Nv. 40	Psíquico	Psíquico
Nv. 45	Recuperación	Normal
Nv. 50	Encanto	Normal

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro
Isla del Sur (Ticket Eón) /Hoenn tras L. Pokémon

Rojo /Verde
Intercámbialo con Rubí, Zafiro o Esmeralda

Esmeralda
Si al ganar la Liga elegiste rojo, en rutas de Hoenn. Si no, en Isla del Sur

Colosseum
Intercámbialo con Rubí, Zafiro o Esmeralda

DATOS BÁSICOS

POKéMON EÓN

- **Tipo:** Dragón-Psíquico
- **Habilidad:**
  Levitación: No sufre at. de tipo Tierra
- **Evolución:** No tiene
- **Grupo huevo:** Ninguno
- **Es bueno contra:** Fuego, Agua, Planta, Eléctrico, Lucha y Psíquico
- **Es malo contra:** Bicho, Fantasma, Siniestro, Hielo y Dragón

Altura 2,0 m

Peso 60,0 kg

Latios

Tiene la habilidad de hacer que su rival vea algo que él ha visto o imaginado. Es muy inteligente y capaz de entender el lenguaje humano. Sólo se abre a entrenadores compasivos,

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Psicoonda	Psíquico
Nv. 5	Legado	Siniestro
Nv. 10	Refuerzo	Normal
Nv. 15	Velo Sagrado	Normal
Nv. 20	Dragoaliento	Dragón
Nv. 25	Protección	Normal
Nv. 30	Alivio	Normal
Nv. 35	Resplandor	Psíquico
Nv. 40	Psíquico	Psíquico
Nv. 45	Recuperación	Normal
Nv. 50	Danza dragón	Dragón

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro

Hoenn tras L. Pokémon/ Isla del sur (Tícket Eón)

Rojo /Verde

Intercámbialo con Rubí, Zafiro o Esmeralda

Esmeralda

Si al ganar la Liga elegiste azul, en rutas de Hoenn. Si no, en Isla del Sur

Colosseum

Intercámbialo con Rubí, Zafiro o Esmeralda

DATOS BÁSICOS

POKéMON CUENCA MAR

- **Tipo:** Agua
- **Habilidad:**
  Llovizna: Hace que llueva en combate
- **Evolución:** No tiene
- **Grupo huevo:** Ninguno
- **Es bueno contra:**
  Fuego, Agua, hielo y Acero
- **Es malo contra:** Planta y Eléctrico

Altura 4,5 m

Peso 352,0 kg



Kyogre

Kyogre es capaz de crear grandes cantidades de nubes, cubrir el cielo y desatar lluvias torrenciales.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Hidropulso	Agua
Nv. 5	Cara Susto	Normal
Nv. 15	Poder Pasado	Roca
Nv. 20	Golpe Cuerpo	Normal
Nv. 30	Paz Mental	Psíquico
Nv. 35	Rayo Hielo	Hielo
Nv. 45	Hidrobomba	Agua
Nv. 50	Descanso	Psíquico
Nv. 60	Frío Polar	Hielo
Nv. 65	Doble Filo	Normal
Nv. 75	Salpicar	Agua

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro
No hay / Cueva Origen

Rojo /Verde
Intercámbialo con Zafiro o Esmeralda

Esmeralda
Pregunta en el I. Met. tras ganar Alto mando

Colosseum
Intercámbialo con Zafiro o Esmeralda

DATOS BÁSICOS

POKéMON CONTINENTE

- **Tipo:** Tierra
- **Habilidad:**
  Sequía: Toma luz solar en batalla
- **Evolución:** No tiene
- **Grupo huevo:** Ninguno
- **Es bueno contra:** Eléctrico, Veneno y Roca
- **Es malo contra:** Agua, Planta, Hielo

Altura	Peso
3,5 m	950,0 kg



Groudon

Siempre se le ha descrito en mitología como el Pokémon que elevó la Tierra y expandió los continentes...

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Disp. Lodo	Tierra
Nv. 5	Cara Susto	Normal
Nv. 15	Poder pasado	Roca
Nv. 20	Cuchillada	Normal
Nv. 30	Corpulencia	Lucha
Nv. 35	Terremoto	Tierra
Nv. 45	Llamarada	Fuego
Nv. 50	Descanso	Psíquico
Nv. 60	Fisura	Tierra
Nv. 65	Rayo Solar	Planta
Nv. 75	Estallido	Fuego

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro
Cueva Origen / No hay

Rojo /Verde
Intercámbialo con Rubí o Esmeralda

Esmeralda
Pregunta en el I. Met. tras ganar Alto Mando

Colosseum
Intercámbialo con Rubí o Esmeralda

DATOS BÁSICOS

POKéMON CIELO

- **Tipo:** Dragón-Volador
- **Habilidad:**
  Bucle Air: Anula los efectos del clima
- **Evolución:** No tiene
- **Grupo huevo:** Ninguno
- **Es bueno contra:**
  Fuego, Agua, Planta, Lucha, Tierra y Bicho
- **Es malo contra:** Hielo, Roca, y Dragón

Altura 7,0 m

Peso 206,5 kg



Rayquaza

Vivió durante cientos de millones de años en la capa de ozono sin bajar a la Tierra, alimentándose de agua.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Ciclón	Dragón
Nv. 5	Cara Susto	Nomal
Nv. 15	Poder Pasado	Roca
Nv. 20	Garra Dragón	Dragón
Nv. 30	Danza Dragón	Dragón
Nv. 35	Triturar	Siniestro
Nv. 45	Vuelo	Volador
Nv. 50	Descanso	Psíquico
Nv. 60	Vel. extrema	Normal
Nv. 65	Enfado	Dragón
Nv. 75	Híper Rayo	Normal

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro
Pilar Celeste

Rojo /Verde
Intercámbialo con Rubí o Esmeralda

Esmeralda
Pilar celeste

Colosseum
Intercámbialo con Rubí o Esmeralda

DATOS BÁSICOS

POKéMON DESEO

- **Tipo:** Acero-Psíquico
- **Habilidad:**
  Dicha: Añade efectos secundarios
- **Evolución:** No tiene
- **Grupo huevo:**Ninguno
- **Es bueno contra:** Normal, Planta, Hielo, Veneno, Volador, Psíquico, Roca, Dragón y Acero
- **Es malo contra:** Fuego y Tierra

Altura 0,3 m

Peso 1,1 kg



Jirachi

Cuenta la leyenda que Jirachi hará realidad el deseo que se le escriba en las notas que lleva cuando las lea al despertarse.

MOVIMIENTOS

NIVEL	ATAQUE	TIPO
Básico	Deseo	Normal
Básico	Confusión	Psíquico
Nv. 5	Descanso	Psíquico
Nv. 10	Rapidez	Normal
Nv. 15	Refuerzo	Normal
Nv. 20	Psíquico	Psíquico
Nv. 25	Alivio	Normal
Nv. 30	Descanso	Psíquico
Nv. 35	Doble Filo	Normal
Nv. 40	Premonición	Psíquico
Nv. 45	Masa Cósmica	Psíquico
Nv. 50	Deseo Oculto	Acero

LOCALIZACIÓN

Rubí /Zafiro
Intercámbialo con Pokémon Channel

Rojo /Verde
Intercámbialo con Rubí, Zafiro o Esmeralda

Esmeralda
Intercámbialo con Pokémon Channel

Colosseum
Intercámbialo con Rubí, Zafiro o Esmeralda



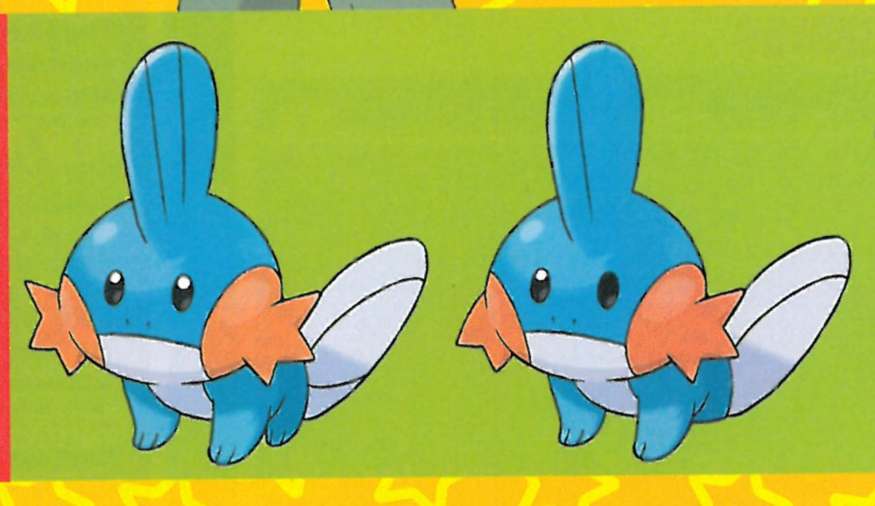
ESPECIAL CARTELES ANTIPIRATERIA

Este mes, dado que solo había tres ganadores del concurso de carteles antipiratería, hemos decidido publicar todos los que podamos, con Pokémon como motivo. ¿Quieres verlos? ¡Son flipantes!



Javier Trius Béjar (Barcelona)

Busca las diferencias



Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los dos Mudkip (y si no las encuentras, échate una partidita y vuelves).

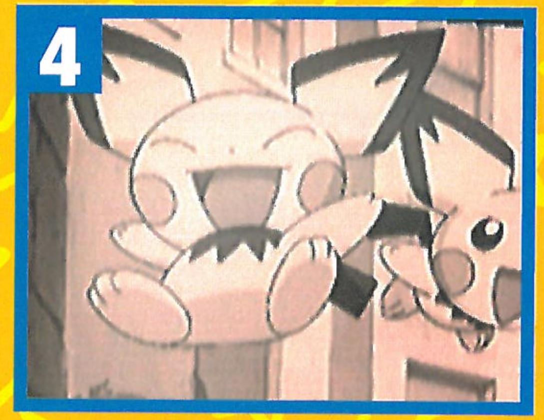
Es Pokémon, pero... ¿cuál?

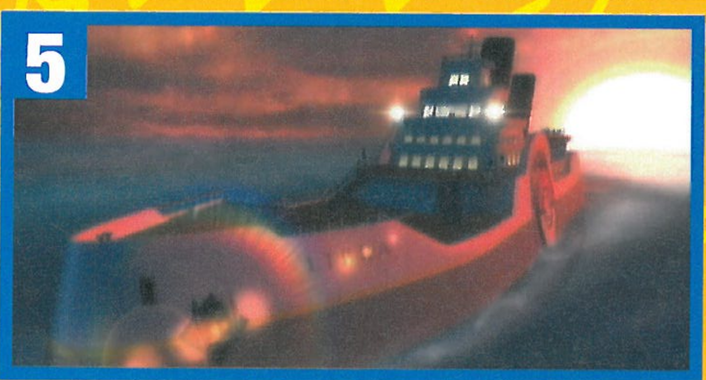
Hemos cogido una pantalla de cinco juegos Pokémon y, de cada una, mostramos un "peazo". Tu misión es mirar bien la pantalla y decir el nombre completo del juego, y la consola para la que fue editado. ¿Difícil? No creas. Hemos dejado alguna pista en todas ellas para que, si lo has jugado, te resulte más fácil. Mira, hasta te decimos el nombre del primero: eeel... ¡pues no es tan fácil, oye!











PODER PSÍQUICO

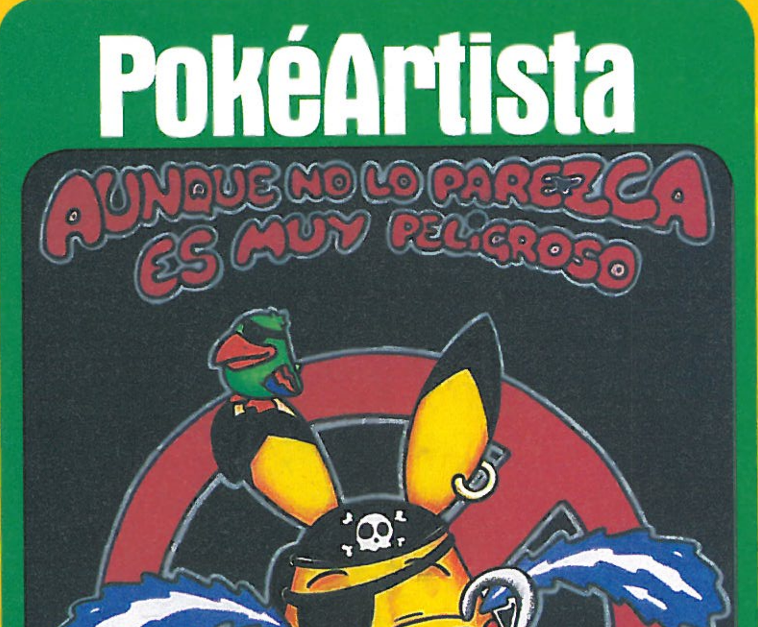
Oak: –Si las miradas matasen, este Pokémon podría partir en dos a cualquier oponente. Claro que, como no es así, tiene que defenderse a base de ataques de tipo Normal. También tira de tipo Fantasma y Siniestro. ¡Y uno tipo Lucha! Increíble, me has dejado hablar, Jimmy.
Jimmy: –¡Educauquesunomñam... glompf!





Salvador Osuna (Córdoba)

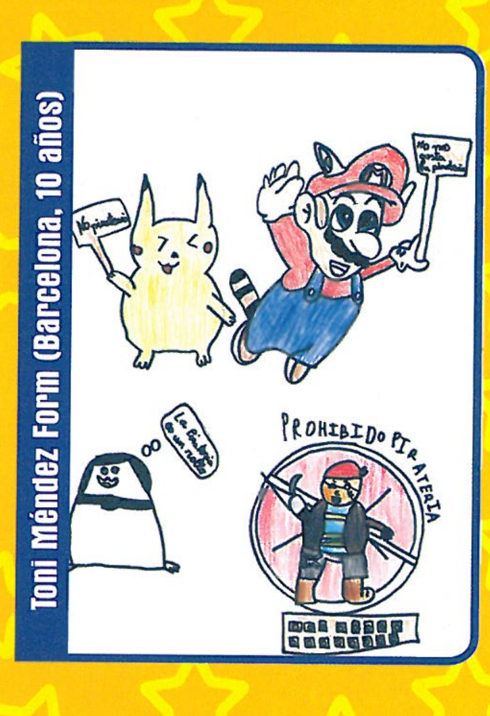
PokéArtista



Sergio López Valdés (Valladolid)
Muy buena la idea, el dibujo de Pikachu mola un montón, y encima queda clarísimo que no hay que piratear o la vas a liar. Y el premio a tan buena idea es... ¡un Pokémon Esmeralda!

¡UN «POKéMON ESMERALDA» DE REGALO PARA LA POKé ARTISTA!





Toni Méndez Form (Barcelona, 10 años)

Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador





Pekestrella



Isabel Guijarro González (Alicante). 8 años

La pequeñuela Isabel ha tirado hacia el lado más duro de la idea, y nos regala un Hitmonchan que... ¡se lía a tortas contra los que piratean juegos! Ah, si todos los jugadores lo tuvieran tan claro, la piratería estaría perdida, sería cosa del pasado. De momento, haremos lo que está en nuestras manos: ¡toma esta consola Pokémon Mini!

¡POKéMON MINI!

Te regalamos una consola Pokémon Mini si eres la Pekestrella del mes.

Lorenzo Fernández (Almería)

LLAMADAS
(¡A merendaaal!)

Ganador Pasatiempos

1 TELEVISOR TFT 20" + CONSOLA GC

Esmeralda Jesús Rico Fuentes (Pontevedra)

Clubes

¡Hola! Me llamo Silvia y tengo 14 años. Busco un club que te dé trucos y pistas sobre todos los juegos Pokémon, y también precios. Que den fichas, un carnet de socio/a y hablen sobre la serie. Esto último da igual, pero si puede ser, que tenga lo demás. Quien quiera montar un club así conmigo o ya tenga uno, que me envíe una carta a:
Silvia Lanza Hernández
Avda. de la Horchata, patio 19, puerta 3
C.P. 46120 Alboraya
(VALENCIA)

Soluciones pasatiempos

Diferencias Mudkip



Es Pokémon, pero...

1. Pokémon Ed. Amarilla (GB)
2. Pokémon Dash (DS)
3. Pokémon Puzzle League (N64)
4. Pokémon Channel (GC)
5. Pokémon XD (GC)

Poder Psíquico

Es Sableye. Que también, para una vez que hay pistas buenas.

Siluetas

1. Regirock 2. Skitty


3+
www.pegi.info
Nintendo
RETORNO A HOENN,
¡HAZTE CON LAS LEYENDAS!
POKéMON
POKéMON
EDICIÓN
ESMERALDA
GAME BOY ADVANCE
3+
MÁS POKéMON QUE NUNCA
Lucha, atrapa y entrena más de 200 Pokémon en la edición Esmeralda
El feroz y poderoso Rayquaza ha despertado para mantener el equilibrio entre Groudon y Kyogre. Estos tres Pokémon legendarios te están esperando en una trepidante aventura en torno a un Hoenn mejor y más grande. Defiende la paz de Hoenn ante la doble amenaza de Equipo Aqua y Equipo Magma.
¡Y ahora, atrapa y entrena más Pokémon que nunca tras vencer al Alto Mando!. Y luego, empieza lo nunca visto, el Frente de Batalla, donde experimentarás nuevas formas de lucha.
¿Estás preparado para la mayor aventura que jamás hayas vivido?
POKéMON EDICIÓN ESMERALDA
Sólo en Game Boy Advance
The Pokémon Company
GAME BOY ADVANCE
www.nintendo.es